

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Chinatown

Editeur: **Alea** – Auteur: **Karsten Hartwig** – Type: Négociation
Nombre de joueurs : 3 à 5 – Durée de jeu : 60 minutes
Traduction : **Camille Parisel**

New York, années 30 : la crise boursière vient de se terminer et la ville s'épanouit de nouveau. Chinatown, au sud de New York, tire profit de ce renouveau économique et se repeuple de restaurants, boutiques, agences et autres. C'est ici que des richesses peuvent se construire, légalement ou non.

Résumé

Les joueurs incarnent des hommes d'affaires dont l'objectif est de faire le maximum de profit dans le quartier de Chinatown. Durant 6 tours, ils construiront tous types de commerces : laveries, restaurants, magasins d'antiquités, etc. Plus le commerce est imposant, plus le profit est important !

Chaque joueur commence le jeu avec quelques emplacements et quelques commerces qui seront complétés tout au long du jeu. Malheureusement ces propriétés ne font pas forcément le bonheur. Qu'à cela ne tienne, l'homme d'affaires que vous êtes y verra une opportunité pour une affaire plus lucrative : les emplacements, les commerces et bien sûr votre capital peuvent faire l'objet d'échanges. Le meilleur négociateur prospérera davantage, et à l'issue des 6 tours possédera le plus gros capital.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 150 marqueurs de propriété (30 dans chacune des 5 couleurs)
- 90 tuiles commerce
- 85 cartes emplacements
- 9 cartes situation économique
- 81 cartes argent
- 5 cartes résumé de jeu

Préparation

Le plateau de jeu représente 85 emplacements organisés en 6 quartiers de Chinatown. Chaque emplacement possède une adresse différente.

Les cartes commerces sont mélangées et placées face cachées, à proximité du plateau, en quatre piles.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs correspondants.

Chaque joueur prend un carte résumé de jeu : sur une face se trouve le nombre de cartes emplacements et de tuiles commerce que le joueur pioche à chaque tour ; sur l'autre se trouvent les revenus pour chaque taille de commerce.

Chaque joueur possède un capital initial de \$ 5 000. Le reste est placé à proximité du plateau, par valeur de billets.

Les cartes emplacements sont mélangées et placées près du plateau, face cachée.

Les cartes situation économique sont mélangées et placées près du plateau, face cachée. Seuls 6 de ces cartes seront utilisées au cours du jeu (1 par tour).

Les joueurs décident s'il veulent jouer avec la tuile «Start». Dans l'affirmative, cette tuile est placée à proximité (voir règle phase 4 pour des précisions).

Commerces

Il existe 12 types de commerce. Sur chacune des tuiles figure le type de commerce ainsi que le nombre maximal de tuiles nécessaires pour gagner le maximum d'argent.

Pour chaque type, il existe 3 tuiles de plus que la taille maximale (par exemple, il y a 9 «Radio shop»).

Au cours du jeu, les joueurs vont ouvrir et étendre des commerces en plaçant les tuiles commerce sur les emplacements dont ils sont propriétaires (une seule tuile par emplacement). Chaque tuile posée sur le plateau est un commerce qui rapporte des revenus à son propriétaire (repérable au marqueur de couleur placé sur la tuile).

Lorsque plusieurs commerces de même type sont adjacents (c'est à dire dans le même quartier et se touchant par un côté) et appartiennent au même propriétaire, ils sont considérés comme un unique commerce. Plus le commerce est important en taille, plus il rapporte, comme indiqué sur les cartes résumé.

Deux commerces identiques adjacents mais n'appartenant pas au même joueur sont considérés comme deux commerces distincts.

Lorsque la taille du commerce atteint le chiffre indiqué sur la tuile (3, 4, 5 ou 6), le commerce a atteint sa valeur maximale et il est déclaré complet (*Fertig*). Si le même joueur pose une nouvelle tuile du même commerce à proximité, cette tuile est considérée comme formant un nouveau commerce. Par exemple, un joueur ne peut pas prétendre au revenu d'un commerce de valeur «4» en posant 4 tuiles commerce de valeur «3» les unes à côté des autres.

Déroutement d'une partie

Le jeu dure 6 tours, chaque tour étant divisé en 5 phases qui sont, dans l'ordre :

1. Distribution des cartes emplacements
2. Distribution des cartes commerce
3. Echanges
4. Pose des tuiles commerce
5. Distribution des revenus

1. Distribution des cartes emplacements

Chaque joueur reçoit le nombre d'emplacements indiqué par la carte résumé de jeu selon le tour de jeu courant (*rund*) et le nombre de joueurs (*spieler*).

Procéder comme suit :

- Chaque joueur reçoit autant de cartes que le chiffre le plus grand.
- Le second chiffre est le nombre de cartes que chaque joueur peut garder en main. Chaque joueur décide alors, au vu des emplacements reçus, les cartes qu'il veut garder et les deux qu'il veut défausser.
- Les cartes défaussées sont remises dans la pioche qui est à nouveau mélangée.
- Les cartes retenues par chaque joueur sont révélées et chaque joueur pose alors un marqueur de sa couleur dans les emplacements du plateau correspondants à ces cartes.
- Les cartes retenues sont ensuite défaussées définitivement de la partie.

2. Distribution des tuiles commerce

Chaque joueur pioche des tuiles commerce de n'importe quelle pile. Le nombre de tuiles à piocher à chaque tour figure sur les cartes résumé selon le tour de jeu courant (*rund*) et le nombre de joueur (*spieler*) :

- au premier tour, le nombre correspond au chiffre le plus élevé ;
- pour les tours suivants, prendre le chiffre inférieur.

3. Echanges

Cette phase est relativement libre et possède peu de restrictions. Les joueurs peuvent s'échanger des emplacements (avec commerce ou non), des tuiles commerce, de l'argent, et ce dans n'importe quelle quantité ou combinaison. Les emplacements et commerces doivent être visibles mais l'argent impliqué dans les échanges peut rester secret.

Lorsqu'un emplacement (avec commerce ou non) est échangé, les joueurs impliqués doivent changer le marqueur de propriété. Le marqueur retiré retourne dans la pioche du joueur concerné.

Les échanges continuent jusqu'à ce que les joueurs décident d'arrêter.

Attention : les joueurs ne peuvent pas enlever, bouger, ou remplacer une tuile commerce placée sur le plateau de jeu (durant l'un des tours précédents). Par contre le propriétaire des emplacements et commerces peut changer plusieurs fois au cours des échanges.

Exemple d'échange : le joueur jaune propose au joueur bleu une laverie déjà positionnée sur le plateau et \$1000 contre 2 tuiles restaurants. Le joueur bleu accepte : il donne les 2 tuiles restaurant et prend \$1000. Le marqueur jaune est alors retiré de la laverie et le joueur bleu y place un de ses marqueurs. Ce dernier est maintenant le propriétaire de la laverie (ainsi que de l'emplacement) ; la tuile laverie restera sur le plateau et ne pourra être déplacée en aucun cas.

4. Pose des tuiles commerce

Chaque joueur pose autant de tuiles commerces qu'il le désire sur les emplacements libres qu'il possède. Le marqueur est placé au dessus de la tuile commerce. Le joueur peut placer le nombre de tuiles qu'il veut (y compris 0) et dans l'ordre souhaité.

Note : les joueurs peuvent choisir (avant de commencer la partie) de jouer les uns après les autres lors du placement des tuiles. Dans ce cas, le joueur possédant la tuile «Start» joue ses tuiles en premier. Les suivants jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Au premier tour, le premier à jouer est le plus jeune des joueurs ; par la suite la tuile «Start» est passée au joueur à gauche à l'issue de chaque tour.

5. Distribution des revenus

Retourner une carte situation économique, la placer face visible et suivre ses instructions. Elle peut ne rien rapporter (*Keine Extra einnahmen*) ou rapporter des bonus aux joueurs possédant certains commerces. Lorsqu'un bonus est tiré, chaque tuile commerce qui vérifie la condition de la carte rapporte \$1000. Ces tuiles peuvent faire partie d'un commerce complet ou non. Les cartes portant la mention « Alle Xer » rapportent \$1000 pour chaque tuile de taille maximale X. « Alle Xer + Yer » concerne les tuiles X et Y.

La carte situation économique est ensuite retirée du jeu.

Les joueurs touchent à présent leur revenus comme indiqué sur la carte résumé. Les tuiles commerces qui n'ont pas été placées sur le plateau ne rapportent rien. Les joueurs doivent annoncer leur revenus et les prennent de la banque. Le capital des joueurs est secret et ne doit pas être révélé aux autres joueurs en cours de partie.

Les revenus des commerces non complet se trouvent sur la ligne *Unfertig* de la table des revenus. Un commerce complet touche ce qui est indiqué dans la ligne *Fertig*.

Fin de la partie

Lorsque la 6^{ème} carte économique est piochée et que les revenus ont été touchés, la partie prend fin. Le joueur possédant le plus gros capital est déclaré vainqueur. Les commerces sur le plateau n'ont pas d'implications dans le choix du gagnant.

歡迎來紐約

(Bienvenue à New York)



Variantes

Il est possible de restreindre l'ouverture de nouveaux commerces aux emplacements **ayant un accès à la rue**. Cette règle s'applique aussi lorsque l'on change les propriétaires des commerces (voir exemples 7 et 8, page 5).

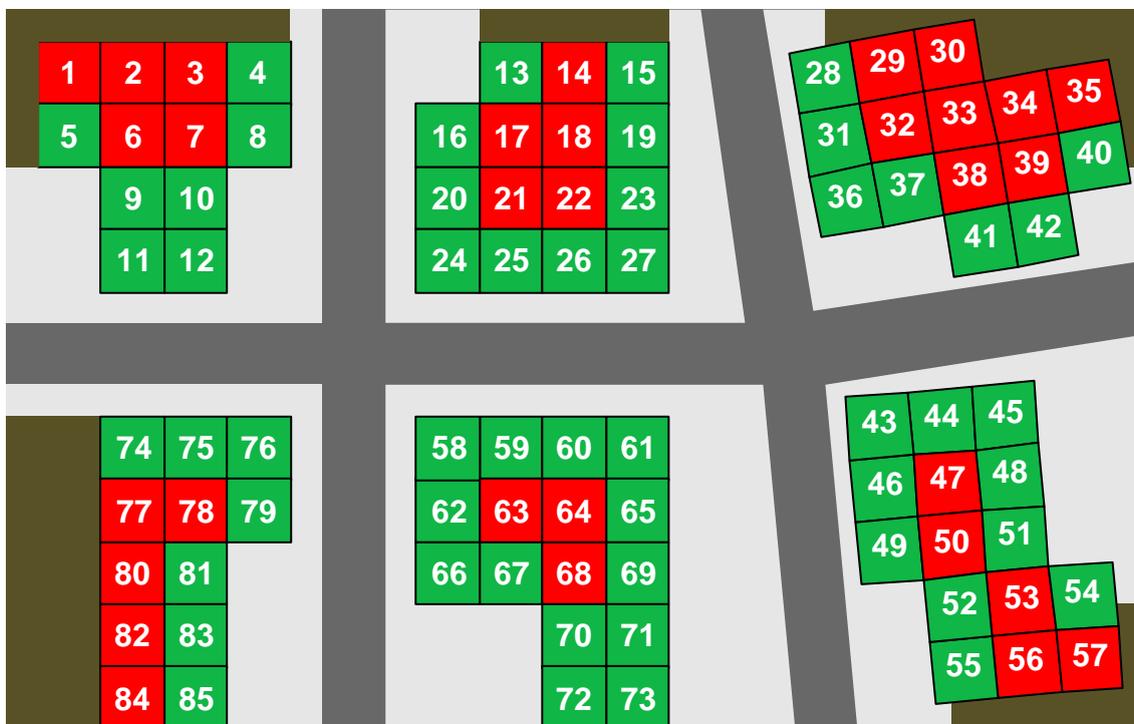
Liste des emplacements sans accès à la rue :

- Lafayette St : 1-2-3-6-7
 - Bowery : 14-17-18-21-22
 - Grand St : 29-30-32-33-34-35-38-39
 - Centre St : 47-50-53-56-57
 - Canal St : 63-64-68
 - Park Row : 77-78-80-82-84
- (voir schéma en bas de la page)

Dans l'exemple de la règle allemande, les emplacements 75, 76 et 81 peuvent être utilisés pour l'ouverture de nouveaux commerces. L'emplacement 77 peut être utilisé uniquement par le joueur jaune avec un magasin d'antiquités (*Antique*) ou le joueur rouge avec un restaurant. L'emplacement 82 peut être utilisé uniquement par le joueur bleu avec un atelier de couture (*Sewing*).

Pour les cartes emplacement, il est possible de jouer l'une des options suivantes :

- Piocher le nombre maximum autorisé, s'implanter sur un nombre égal au chiffre inférieur et garder les cartes restantes pour des échanges ou une utilisation future.
- Piocher le maximum de cartes à chaque tour.



Notes du traducteur : cette traduction a été réalisée à partir de la traduction en anglais de Rio Grande Games. Cette règle a été testée et ne possède pas a priori d'erreurs, par contre les variantes n'ont pas fait l'objet de tests. En cas de problème, n'hésitez pas à me contacter (Camille.Parisel@inrialpes.fr).

Traduction : Camille Parisel – Camille.Parisel@inrialpes.fr

Mise en images et en ligne : François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>